NES-GM-SCN

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

CAPCOM'S GOLD MEDAL CHALLENGE '92

INSTRUCTION MANUAL

CAPCOM®

SWEDISH..... 3
DANISH.....29
FINNISH.....55

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

INNEHÅLL

TÄNK PÅ DET HÄR 4

BÖRJA SÅ HÄR 5-6

SPELEN KAN BÖRJA 7

TÄVLINGSGRENAR/HANDKONTROLLEN 8-24

TRÄNA 25

REKORDSKÄRMEN 26

TÄNK PÅ DET HÄR

1) Spelet innehåller avancerad elektronik och får inte utsättas för extrema tem peraturer. Försök aldrig att plocka isär det.
2) Rör aldrig vid kontaktytorna och låt dem inte bli våta eller smutsiga.
3) Rengör aldrig med bensin, sprit eller andra starka medel.
4) Ta en paus då och då om du spelar länge.

BÖRJA SÅ HÄR

1. Sätt i spelkassetten i din NES Huvudenhet och sätt på strömmen.

2. Tryck på Startknappen när Titelskärmen visas.

3. Nu har du tre val:
WORLD TOURNAMENT (världsturnering), TRANING (träning) eller TOTAL RECORD (rekordskärmen).
Tryck Upp/Ned på Styrknappen för att välja WORLD TOURNAMENT och tryck på A-knappen. (För information om TRANING och TOTAL RECORD, se nedan.)

4. På nästa skärm väljer du antal deltagare. Tryck Vänster/Höger på Styrknappen till önskat antal och tryck på A-knappen. Upp till åtta deltagare kan tävla mot varandra. När du valt antal deltagare, måste varje spelare välja ett land att representera.

BÖRJA SÅ HÄR

Tryck Vänster/Höger på Styrknappen för att markera önskat land och tryck på A-knappen. När alla deltagarna valt land visas Backup-skärmen.

5. Nu måste du välja i vilken datafil du vill spara rekorden. Rekorden sparas automatiskt på spelkassetten i den fil du valt.
Tryck Upp/Ned på Styrknappen för att välja FILE #1 eller FILE #2 och tryck på A-knappen. Den första tävlingsgrenen börjar när du valt Backup-fil.

6. När du vill sluta spela stänger du bara av strömmen till Huvudenheten och tar ur spelkassetten.

SPELEN KAN BÖRJA

I början av varje gren har du möjlighet att se dina tidigare träningspoäng. Välj RECORD och tryck på A-knappen. Om du vill börja en tävlingsgren direkt markerar du bara START och trycker på A-knappen. Innan tävlingen börjar visas deltagande länder.

TÄVLINGSGRENAR/HANDKONTROLLEN

LÖPGRENAR

100 meter löpning och 100 meter stafett

Tryck varannan gång på A- och varannan gång B-knappen så fort du kan för att bygga upp farten. När starten går trycker du Upp på Styrknappen för att sätta igång. Fortsätt att trycka på A- och B- knapparna så fort du kan för att öka hastigheten.

Farten betyder allt!

200 och 300 meter löpning

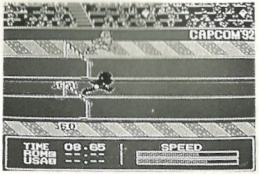
När löparen är på plats i startblocken trycker du varannan gång på A-knappen och varannan gång på B-knappen för att bygga upp farten. När starten går trycker du Upp på Styrknappen för att sticka iväg. Fortsätt att trycka på A- och B-knapparna så fort du kan för att öka hastigheten.

Om du springer alltför fort blir din löpare trött efter en stund. Löparens styrka markeras med hjärtan i nedre högra hörnet på skärmen.

Minska farten lite så att din löpare orkar springa ända till mål. Om alla hjärtan försvinner, måste löparen stanna och hämta andan innan han kan fortsätta.

Kom ihåg - spring med jämn, måttligt hög fart!

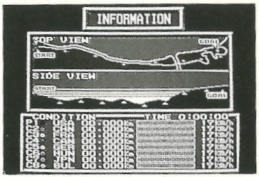
110 meter häck



När löparen är på plats i startblocken trycker du varannan gång på A-knappen och varannan gång på B-knappen för att bygga upp farten. När starten går trycker du Upp på Styrknappen för att lämna startblocken. Fortsätt att trycka på A- och B-knapparna så fort du kan för att öka hastigheten. Tryck Upp på Styrknappen för att hoppa över häckarna.

Det gäller att hoppa i rätt ögonblick. Välter du en häck, förlorar du tid och antagligen hela loppet.

Maraton



Maraton är ett riktigt uthållighetsprov över 42 kilometer. Till skillnad mot övriga grenar i det här spelet behöver du inte trycka på några knappar för att din löpare skall springa. Här gäller det att planera strategin för loppet över 6 delsträckor.

Varje spelare har en viss mängd energi som måste räcka till hela loppet. De tävlande får själva bestämma hur mycket energi de vill göra av med på respektive delsträcka.

TÄVLINGSGRENAR/HANDKONTROLLEN (forts.)

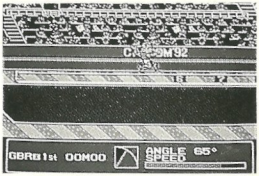
De olika sträckorna bjuder på olika slags terräng. I början av varje delsträcka kan du välja två olika vinklar att se banan. Med Top View ser du de olika delsträckornas längd. Med Side View ser du de backar som löparen måste springa uppför. Under loppet markeras varje löpare av olika färgade prickar. Med hjälp av prickarna kan du anpassa farten efter banförhållandena.

I början av varje delsträcka måste varje deltagare välja fart för sina löpare. Tryck Vänster/Höger på Styrknappen för att öka eller minska löparens genomsnittsfart och tryck på A-knappen.
När alla valt hastighet börjar tävlingen och du får TV-rapporter som visar hur det går för varje tävlande.

Att springa i full fart uppför en backe är ett säkert sätt att göra slut på konditionen.

ÖVRIGA UTOMHUSGRENAR

Längdhopp



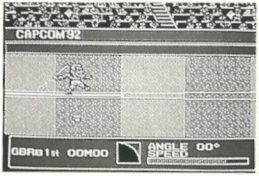
Tryck varannan gång på A-knappen och varannan gång på B-knappen för att bygga upp farten. När du är klar att börja trycker du Upp på Styrknappen. Fortsätt att trycka på A- och B-knapparna så fort du kan för att öka hastigheten.

Precis innan du når linjen för övertramp trycker du Upp på Styrknappen. Ju längre du håller knappen intryckt, desto större hoppvinkel. Hoppvinkeln visas i nedre högra hörnet på skärmen. Släpp Upp-knappen när du tycker att hoppvinkeln är lagom stor.

Satsa stenhårt och fortsätt att trycka på A- och B-knapparna medan du är i luften!

TÄVLINGSGRENAR/HANDKONTROLLEN (forts.)

Spjutkastning



Tryck varannan gång på A-knappen och varannan gång på B-knappen för att bygga upp farten. När du är klar att börja springa trycker du Upp på Styrknappen. Fortsätt att trycka på A- och B-knapparna så snabbt du kan för att öka löphastigheten.

Du måste börja luta spjutet bakåt innan du når övertrampslinjen. Fortsätt att trycka Upp på Styrknappen för att bestämma kastvinkeln som visas i skärmens nedre högra hörn. Släpp knappen när du nått önskad kastvinkel och se hur spjutet flyger iväg!

FART + VINKEL = AVSTÅND.

Tresteg

När visselsignalen hörs trycker du varannan gång på A-knappen och varannan gång på B-knappen för att bygga upp farten. När du är klar att börja springa trycker du Upp på Styrknappen. Fortsätt att trycka på A- och B-knapparna så snabbt du kan för att öka löphastigheten.

När du når övertrampslinjen trycker du Upp på Styrknappen. Ju längre du håller Upp-knappen nedtryckt, desto större hoppvinkel, som visas i skärmens nedre högra hörn. Släpp knappen när du nått önskad hoppvinkel.

När du landar på banan efter det första hoppet trycker du Upp på Styrknappen igen för att börja det andra hoppet. Bestäm hoppvinkeln på nytt. När du landar inför det sista hoppet trycker du Upp igen för att bestämma den sista hopvinkeln.

Två låga hopp i början ger max hopplängd.

Kulstötning

Tryck varannan gång på A-knappen och varannan gång på B-knappen för att bygga upp kraft. När du tror att du har max styrka trycker du Upp på Styrknappen för att börja stöten.

När din spelfigur når kanten på kastcirkeln trycker du Upp på Styrknappen. Ju längre du håller knappen nedtryckt, desto högre stötvinkel. Stötvinkeln visas i nedre högra hörnet på skärmen. Släpp knappen när du nått önskad stötvinkel.

Bli inte besviken om du stöter kort — det gäller att ta i för kung och fosterland.

Höjdhopp

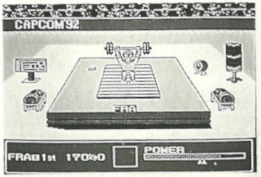
Innan du börjar måste du bestämma vilken höjd du vill försöka pa. Tryck Upp/Ned på Styrknappen för att placera ribban. När du är klar trycker du på A-knappen.

Tryck varannan gång på A-knappen och varannan gång på B-knappen för att bygga upp farten. Tryck Upp på Styrknappen när du är klar att börja ansatsen. Fortsätt att trycka på A- och B-knapparna så fort du kan för att öka hastigheten.

När du når fram till ribban trycker du Upp en gång på Styrknappen för att göra avhoppet. När du nått högsta höjd trycker du Upp igen för att få med fötterna upp över ribban.

Om du inte får med dig fötterna över ribban spelar det ingen roll hur högt du kan hoppa!

TÄVLINGAR INOMHUS



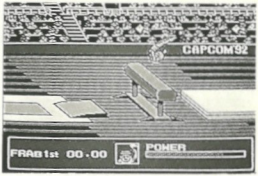
Tyngdlyftning

Först måste du bestämma hur tung du vill att stången skall vara. Tryck Upp/Ned på Styrknappen för att öka eller minska vikten. När du är klar trycker du på A-knappen och du ser en pil på kraftmätaren. Pilen visar hur mycket kraft som behövs för att lyfta stången.

Tryck varannan gång på A-knappen och varannan gång på B- knappen för att öka kraften så att den når över pilen och tryck Upp på Styrknappen för att börja lyfta. Du måste fortsätta att trycka på A- och B-knapparna så fort du kan tills klocksignalen hörs. Om din kraft sjunker under den som markeras med pilen tappar du stången.

Här är det bara styrka som gäller!

Plinthopp



Här gäller det att ta fart, hoppa på en svikt och göra olika rörelser innan man gör ett avstamp från plinten. Du får poäng efter svårighetsgrad och hur väl du genomför hoppet.

Tryck varannan gång på A-knappen och varannan gång på B-knappen för att bygga upp farten. När signalen hörs trycker du Upp på Styrknappen för att börja springa mot plinten. När du når kanten på svikten väljer du rörelser med Styrknappen:

FÖR ATT:	GÖR SÅ HÄR:
Handvolt (Låg svårighet)	Tryck Höger eller Upp.
Skruv och handvolt (Hög svårighet)	Tryck Vänster eller Ned.

TÄVLINGSGRENAR/HANDKONTROLLEN (forts.)

Om du lyckats med det första momentet når du nu fram till själva plinten. Dina alternativ nu är beroende på hur du började hoppet.

Om du gjorde en Handvolt kan du fortsätta så här:

FÖR ATT:	GÖR SÅ HÄR:
Vänd framåt (Låg svårighet)	Tryck inte på några knappar.
Framåtvolt (Medelsvårt)	Tryck Höger eller Upp.
Bakåtvolt (Mellansvårt)	Tryck Vänster eller Ned.

TÄVLINGSGRENAR/HANDKONTROLLEN (forts.)

Om du gjorde en Handvolt med skruv kan du fortsätta så här:

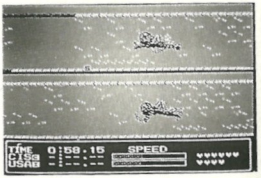
FÖR ATT:	GÖR SÅ HÄR:
Framåtskruv (Låg svårighet)	Tryck inte på några knappar.
Bakåtvolt med skruv (Mellansvårt)	Tryck Höger eller Upp.
Månvolt med skruv (Mellansvårt)	Tryck Vänster eller Ned.

Ju snabbare du trycker på A- och B-knapparna, desto fler skruvar eller volter kan du göra i luften. Men gör inte för många - då kanske du landar på huvudet!

Övning ger färdighet!

TÄVLINGSGRENAR/HANDKONTROLLEN (forts.)

SIMNING



100 meter bröstsim, 100 meter fjärilssim, 100 meter fristil och 200 meter medley.

Tryck varannan gång på A-knappen och varannan gång på B- knappen för att bygga upp farten. När startskottet går trycker du Upp på Styrknappen för att dyka i. När simmaren är i vattnet kan du trycka Ned på Styrknappen för att ta ett simtag under vattnet. Tryck Upp för att simma med huvudet ovanför vattnet igen. Fortsätt att trycka på A-knappen när simmarens händer når vattnet för att ta mjuka och bra simtag.

TÄVLINGSGRENAR/HANDKONTROLLEN (forts.)

Simmaren måste andas mellan varven för att inte drunkna. Hjärtat i nedre högra hörnet på skärmen visar hur mycket luft du har kvar. Tryck Ned på Styrknappen och samtidigt på A-knappen för att andas.

Simma rytmiskt och glöm inte att andas!

100 meter ryggsim

Tryck varannan gång på A-knappen och varannan gång på B- knappen för att bygga upp farten. När startskottet går trycker du
Upp på Styrknappen för att dyka i.

När simmaren är i vattnet kan du trycka Ned på Styrknappen för att ta ett simtag under vattnet. Tryck Upp för att simma med huvudet ovanför vattnet igen. Fortsätt att trycka på A-knappen när simmarens händer når vattnet för att ta mjuka och bra simtag.

När du simmar på rygg kan du andas när som helst.

Här gäller det att simma rytmiskt.

TRÄNA

Väljer du TRANING har du möjlighet att träna på valfri gren, utom maraton. När du börjar spelet kan du välja: WORLD TOURNAMENT, TRANING eller TOTAL RECORD. Tryck Upp/Ned på Styrknappen, välj TRANING och tryck på A-knappen.

På nästa skärm anger du vilket land du vill representera. Tryck Vänster/Höger, Upp/ned på Styrknappen för att välja önskat land och tryck på A-knappen.

På nästa skärm väljer du den gren du vill träna. Tryck på Styrknappen för att välja gren och markera valet med A-knappen. När du tränat på en gren återvänder du till Träningsskärmen. Vill du återvända till Huvudmenyn väljer du EXIT och trycker på A- knappen.

REKORDSKÄRMEN

På TOTAL RECORD (rekordskärmen) kan du se gällande rekord. Välj TOTAL RECORD när spelet börjar och tryck på A-knappen. På nästa skärm väljer du UNOFFICIAL RECORD (inofficiellt rekord), OFFICIAL RECORD (officiellt rekord) eller CLEAR SAVED DATA (radera gamla rekord).

De inofficiella rekorden visar rekord satta under träning och de oficiella de rekord som är satta under tävling. Tryck Upp/Ned till önskat alternativ och tryck på A-knappen. Tryck Vänster/Höger på Styrknappen för att bläddra bland rekorden.

Välj CLEAR SAVED DATA för att radera alla rekord som lagrats i spelkassettens batteridrivna RAM-minne. Tänk efter innan du raderar data - det finns inget sätt att ångra sig.

⚠ OBS ⚠

ANVÄND INTE TV-APPARATER MED FRONT- ELLER BACK-PROJEKTION.

Använd inte TV-apparater med front- eller back-projektion när Du spelar Nintendo TV-spel. TV skärmen kan skadas permanent om du visar stationära bilder eller mönster under en längre period. Nintendo kan inte hållas ansvarigt om din TV skadas. Denna effekt beror inte på att det skulle vara något fel på TV-spelet eller på spelkassetterna; andra stillbilder från video eller TV-sändningar kan ge liknande skador. Kontakta TV-försäljaren för ytterligare information.

INDHOLDSFORTEGNELSE

FORHOLDSREGLER 30
SÅDAN STARTER MAN 31-32
LAD KONKURRENCEN BEGYNDE 33
DE FORSKELLIGE KONKURRENCER OG KONTROLMULIGHEDER 34-50
TRÆNING 51
REKORDSKÆRMEN 52

Nogle mennesker kan opleve epileptiske anfald, når de ser på særligt blinkende lys eller mønstre, som forekommer i dagligdagen. Disse personer kan opleve sådanne anfald, når de ser bestemte tv-billeder eller spiller særlige videospil. Spillere, der ikke tidligere har oplevet sådanne anfald, kan have skjulte epileptiske tendenser. Du bør søge læge, hvis du har epilepsi, eller hvis du oplever nogen af følgende symptomer under spillet: Sløret syn, muskelsitren, voldsomme sammentrækninger, tab af stedsfornem melse, åndelig forvirring og /eller krampetrækninger.

FORHOLDSREGLER

1 Sørg for at strømmen er OFF, når du isætter eller fjerner spillekassetten fra maskinen.
2 Opbevar ikke spillekassetten under meget høje eller meget lave tempera turer.
3 Undgå at bøje, tabe eller fugte kassetten.
4 Forsøg ikke at skille kassetten ad.
5 Undgå at berøre forbindelserne og hold dem tørre og rene.
6 Sørg for at holde pause under længerevarende spil.

SÅDAN STARTER MAN

1. Indsæt Gold Medal Challenge spillekassetten i din NES og tænd for strømmen.
2. Efter åbningsbilledet er fremkommet, tryk da på Start-knappen.
3. Herefter fremkommer valgmenuen, hvor du har tre forskellige valgmuligheder: Verdensmesterskab, træning eller rekordoversigt. Tryk op/ ned på Styringsknappen for at fremhæve Verdensmesterskabet og tryk herefter på A-knappen (for at få yderligere informationer om hvordan man træner, kan du læse side 25 i denne manual. Tilsvarende kan du på side 26 læse omkring rekordoversigten).
4.Efter at have trykket på A-knappen fremkommer en skærm, hvorpå man vælger antallet af spillere, som skal deltage. Tryk til venstre eller højre på Styringsknappen indtil det korrekte antal fremkommer og tryk herefter på A-knappen. Der kan deltage op til 8 spillere i konkurrence mod hinanden.

SÅDAN STARTER MAN

Efter du har valgt antallet af spillere, må hver spiller vælge hvilket land denne vil repræsentere. Tryk til venstre eller højre på Styringsknappen for at fremhæve det land du ønsker og tryk herefter på A-knappen. Nu fremkommer den skærm, hvorfra du gemmer dine informationer.

5.På denne skærm skal du vælge, under hvilket fil-nummer du ønsker at gemme dine rekorder. Efter at du har fuldført hver disciplin i Gold Medal Challenge, vil rekorderne automatisk blive gemt i den tidligere valgte fil. Tryk op eller ned på Styringsknappen for at fremhæve FILE #1 eller FILE #2 og tryk på A-knappen. Efter at filvalget er truffet, begynder den første disciplin.

6. Du kan slutte spillet når som helst, du ønsker det, blot ved at slukke for din NES og fjerne spillekassetten.

LAD KONKURRENCEN BEGYNDE

Efterhånden som de forskellige discipliner begynder, vil du have mulighed for at se tidligere træningstider ved at fremhæve RECORD med Styringsknappen og herefter trykke på A-knappen. Hvis du derimod ønsker at starte disciplinen, direkte skal du blot fremhæve START og trykke på A-knappen. Herefter vises på skærmen hvilke nationer, der er rede til at konkurrere.

DE FORSKELLIGE KONKURRENCER OG KONTROLMULIGHEDER

100 meter løb og 100 meter stafetløb

Tryk gentagne gange på A- og B-knapperne for at øge din løbers hastighed. Når startsskuddet lyder, skal du trykke op på Styringsknappen for at komme ud af startklodserne. Fortsæt med at trykke så hurtigt som du kan gentagne gange på A- og B-knapperne for derved at øge din løbers fart.

Hastigheden er altafgørende!

200 og 300 meter løb

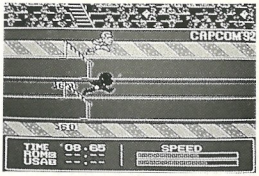
Når din løber har placeret sig i startklodserne, skal du trykke gentagne gange på A- og B-knapperne for at øge hans hastighed. Når startsskuddet lyder, skal du trykke op på Styringsknappen for at komme ud af startklodserne. Fortsæt med at trykke så hurtigt som du kan gentagne gange på A- og B-knapperne for derved at øge din løbers fart.

Efterhånden som din løber bevæger sig hen over banen, bliver han træt, hvis du konstant holder hastigheden for højt oppe. Løberens styrke bliver vist ved antallet af hjerter i det nederste højre hjørne af skærmen.

Reducer din løbers hastighed i en kort periode for at få ham til at genvinde sin styrke. Hvis samtlige hjerter forsvinder, vil løberen standse og vente, indtil han igen er oppe på fuld styrke.

Husk på, at et hurtigt og jævnt løb fører til sejr!

110 meter hækkeløb

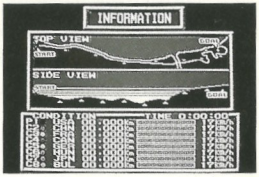


Når din løber har placeret sig i startklodserne, skal du trykke gentagne gange på A- og B-knapperne for at øge hans hastighed. Når startsskuddet lyder, skal du trykke op på Styringsknappen for at komme ud af startklodserne. Fortsæt med at trykke så hurtigt som du kan gentagne gange på A- og B-knapperne for derved at øge din løbers fart. Når du ønsker at hoppe over en hæk, skal du trykke op på Styringsknappen, og din løber vil forsøge at hoppe.

Timing er altafgørende i hækkeløb. Hvis du snubler over en hæk, kan det let resultere i, at du taber løbet.

DE FORSKELLIGE KONKURRENCER OG KONTROLMULIGHEDER

Maratonløb



Dette løb tester din udholdenhed og styrke over en afstand på 42 km. I modsætning til de andre discipliner i spillet skal du ikke trykke på nogen knapper for at få din spiller til at konkurrere. I stedet for afprøver denne disciplin din evne til at lægge en strategi over de 6 etaper.

Hver løber får tildelt den samme mængde styrke i forbindelse med løbet. Det er herefter op til den enkelte selv at fastsætte, hvor stor styrke han vil benytte på de 6 forskellige etaper.

DE FORSKELLIGE KONKURRENCER OG KONTROLMULIGHEDER

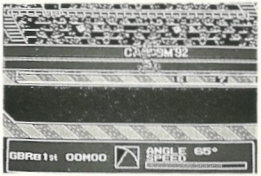
Hver etape bliver udført i forskelligt terræn. Ved begyndelsen af hver etape viser skærmen to forskellige billeder af banen. Oversigtsbilledet viser den samlede længde af hver etape, og "udsigtsbilledet" viser de bakker og dale, løberen skal passere. Efterhånden som løbet skrider frem, vil de forskellige løbers position blive vist med farver på disse skærmbilleder. Farvemærkerne kan være til stor hjælp, når hastigheden på den kommende strækning skal tilpasses.

Ved begyndelsen af hver etape bliver den enkelte spiller spurgt, om hvilken hastighed han ønsker at benytte. Tryk Styringsknappen til venstre eller højre for at øge eller reducere hastigheden og tryk herefter på A-knappen. Efter at samtlige spillere har tilpasset deres hastighed, starter løbet automatisk, og der vil blive raporteret om løbernes indbyrdes placering på skærmen.

Hvis du løber hurtigt op ad bakke, mister du hurtigt din styrke!

DE FORSKELLIGE KONKURRENCER OG KONTROLMULIGHEDER

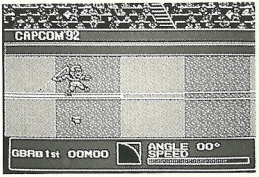
Længdespring



Forøg din løbers hastighed ved at trykke på A- og B-knapperne. Når du er klar til at påbegynde dit tilløb, skal du trykke op på Styringsknappen. Fortsæt med at trykke så hurtigt som du kan gentagne gange på A- og B-knapperne for derved at øge din løbers fart.
Lige inden din løber når linien, hvorfra han skal tage sit afsæt, skal du trykke op på Styringsknappen. Jo længere tid du trykker opad på Styringsknappen, jo højere hopper du op i luften. Vinklen hvormed du hopper bliver vist i nederste højre hjørne af skærmen. Hold op med at trykke på Styringsknappen når du når den ønskede vinkel.

Du kan øge længden af dit spring ved at trykke på A- og B-knappen, mens du befinder dig i luften.

Spydkast



Tryk gentagne gange på A- og B-knapperne for at øge din hastighed. Når du er klar til at påbegynde dit tilløb, skal du trykke opad på Styringsknappen. Fortsæt med at trykke på A- og B- knapperne så hurtigt som du kan for at øge hastigheden af din deltagers tilløb.
Det er nødvendigt for din kaster, at tage nogle få skridt før han kan kaste. Inden han når den hvide markeringslinie, skal du trykke op på Styringsknappen. Fortsæt med at trykke op på Styringsknappen for at tilpasse den vinkel der skal kastes i. Vinklen på kastet vises i det nederste højre hjørne af skærmen. Stop med at trykke op på Styringsknappen når du når den ønskede vinkel og se dit spyd flyve.

Hastigheden og vinklen afgør kastets længde.

Trespring

Når fløjten lyder skal du trykke gentagne gange på A- og B-knapperne for at øge din hastighed. Når du er klar til at påbegynde dit tilløb, skal du trykke opad på Styringsknappen. Fortsæt med at trykke på A- og B- knapperne så hurtigt som du kan for at øge din atlets hastighed.
Lige inden din atlet når linien, hvorfra han skal tage sit afsæt, skal du trykke op på Styringsknappen. Jo længere tid du trykker opad på Styringsknappen, jo højere hopper du op i luften. Vinklen, hvormed du hopper, bliver vist i nederste højre hjørne af skærmen. Hold op med at trykke på Styringsknappen når du når den ønskede vinkel.
Når din atlet igen rammer jorden, skal du atter trykke op på Styringsknappen for at springe for anden gang. Vælg igen den ønskede vinkel. Når atleten lander for at tage sit sidste spring, tryk da op på Styringsknappen for at fastsætte det sidste springs vinkel.

To lange spring til at begynde med forbedrer trespringets længde.

Kuglestød

Tryk gentagne gange på A- og B- knapperne for at øge din styrke. Når du mener, din styrke har nået sit maksimum, skal du trykke op på Styringsknappen for at begynde dit kast. Når din kuglestødskaster når kanten af kastecirklen, skal du trykke op på Styringsknappen. Jo længere tid du trykker op på Styringsknappen, jo større bliver vinklen hvori kuglen kastes. Vinklen, hvori du kaster, bliver vist i nederste højre hjørne af skærmen. Slip Styringsknappen når du når den ønskede vinkel.

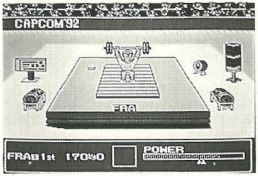
Tab ikke modet hvis dine kast indledningsvis bliver korte. Styrke er nøglen til verdensrekorder.

Højdespring

Før du forsøger at springe, skal du vælge højde. Tryk op eller ned på Styringsknappen for henholdsvis at øge eller reducere højden af dit forsøg. Efter at have valgt den ønskede højde skal du trykke på A-knappen.
Når du er klar til at springe, kan du øge hastigheden af din løbers tilløb ved at trykke på A- og B-knapperne. Når du er klar til at påbegynde dit tilløb, skal du trykke op på Styringsknappen. Fortsæt med at trykke så hurtigt som du kan gentagne gange på A- og B-knapperne for derved at øge din løbers fart.
Når din løber når hen til stangen, skal du trykke op på Styringsknappen for at springe. Når dit spring når sit højeste, skal du atter trykke op på Styringsknappen for at svinge benene over stangen.

At du springer højt kan ikke redde dig, hvis du ikke får svinget benene ordentligt over stangen.

Vægtløftning

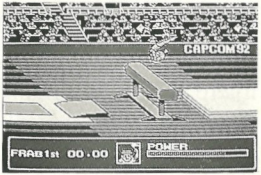


Før du fortager dit løft, skal du bestemme hvor, tungt dette skal være. Tryk op eller ned for henholdsvis at øge eller reducere vægten. Når du har valgt den vægt, du ønsker, skal du trykke på A-knappen, hvorefter der fremkommer en pil på Styrkemåleren. Pilen viser hvor megen styrke, du må have for at kunne løfte vægten.

Tryk gentagne gange på A- og B-knapperne for at øge din styrke op over pilen og tryk herefter op på Styringsknappen for at begynde med at løfte. Du skal fortsætte med at trykke på A- og B-knapperne så hurtigt som du kan for at fastholde din styrke, indtil der lyder en klokke. Hvis dit styrkeniveau falder ned under pilen, vil din vægtløfter tabe stangen.

Styrke er alt!

Hesten (gymnastik)



Hesten kræver, at gymnasten foretager et afsæt fra springbrættet og derefter foretager afsæt fra hesten. Gymnasten får point efter, hvor svære bevægelser han udfører, og med hvilken stil han gør det.
Tryk gentagne gange på A- og B-knapperne for at øge din gymnasts hastighed. Når klokken lyder, skal du trykke op på Styringsknappen for at påbegynde dit tilløb. Når du når til springbrættet, skal du trykke op på Styringsknappen for at tage afsæt.

For at gøre dette	**Skal du**
Kraftspring (lav sværhedsgrad)	Tryk til højre eller op
Kraftspring med skrue (høj sværhedsgrad)	Tryk til venstre eller ned

DE FORSKELLIGE KONKURRENCER OG KONTROLMULIGHEDER

Hvis du har tilpasset dit afsæt fra springbrættet korrekt, springer din gymnast imod hesten. Idet din gymnast når hesten, skal du vælge hans næste bevægelse ved hjælp af Styringsknappen. Typen, af bevægelser du kan vælge, afhænger af dit afsæt.

Hvis du tog et kraftspring, kan du udføre følgende bevægelser

For at gøre dette	Skal du
Bøje dig forover (Sværhedsgrad - let)	Undlade at trykke på noget som helst
Forlæns saltomortale (Sværhedsgrad - middel)	Tryk til højre eller op
Baglæns saltomortale (Sværhedsgrad - svær)	Tryk til venstre eller ned

DE FORSKELLIGE KONKURRENCER OG KONTROLMULIGHEDER

Hvis du tager et kraftsping med skrue, kan du udføre følgende bevægelser

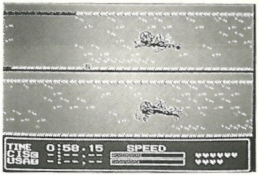
For at gøre dette Bøje dig forover (Sværhedsgrad - let)	Skal du Undlade at trykke
Forlæns saltomortale med skrue (Sværhedsgrad - middel)	Tryk til højre eller op
Baglæns saltomortale med skrue (Sværhedsgrad - svær)	Tryk til venstre eller ned

Jo hurtigere du trykker på A- og B-knapperne, jo flere saltomortaler og skruer kan du udføre, mens du befinder dig i luften. Pas på du ikke tager for mange, idet du da risikerer at lande på hovedet.

Tilrettelæggelse kan resultere i det perfekte!

DE FORSKELLIGE KONKURRENCER OG KONTROLMULIGHEDER

Svømmediscipliner
100 meter brystsvømning, 100 meter butterfly,
100 meter fri og 200 meter Medley.



Mens din svømmer forbereder sig på at hoppe i vandet, skal du trykke på A- og B-knapperne for at øge hans hastighed. Når startpistolen lyder, skal du trykke op på Styringsknappen for at tage afsæt.
Idet din svømmer lander i vandet, kan du trykke ned på Styringsknappen og trykke på A-knappen, hvorefter du udfører et svømmetag under vandet. Når du ønsker, din svømmer skal komme op til overfladen, skal du trykke op på Stryingsknappen, og din svømmer vil stige op. Fortsæt med at trykke på A-knappen for at svømme i et jævnt tempo.

DE FORSKELLIGE KONKURRENCER OG KONTROLMULIGHEDER

Det er nødvendigt for din svømmer at trække vejret efter et par svømmetag, ellers drukner han. Hjertet i det nederste højre hjørne af skærmen viser, hvor megen luft din svømmer har tilbage. For at trække vejret skal du trykke ned på Styringsknappen samtidig med, at du trykker på A-knappen.

Rytme er nøglen til jævn svømning og vejrtrækning.

100 meter rygsvømning

Mens din svømmer forbereder sig på at hoppe i vandet, skal du trykke på A- og B-knapperne for at øge hans hastighed. Når startpistolen lyder, skal du trykke op på Styringsknappen for at tage afsæt.

Idet din svømmer lander i vandet, kan du trykke ned på Styringsknappen og trykke på A-knappen, hvorefter du udfører et svømmetag under vandet. Når du ønsker, din svømmer skal komme op til overfladen, skal du trykke op på Styringsknappen, og din svømmer vil stige op. Fortsæt med at trykke på A-knappen for at svømme i et jævnt tempo.

I denne disciplin besidder din svømmer en ubegrænset mængde luft, hvorfor det ikke er nødvendigt at styre hans vejrtrækning.

Rytme er nøglen til stor hastighed.

TRÆNING

Sådan træner man

Dette gør det muligt for de forskellige deltagere at øve sig i alle disciplinerne med undtagelse af maratonløbet. Når du starter spillet, bliver du præsenteret for tre valgmulighedr: Verdensmesterskab, træning eller rekordoversigt. Tryk på Styringsknappen for at vælge TRAINING (træning) og tryk på A-knappen.

Når det næste skærmbillede fremkommer, skal du vælge, hvilket land du ønsker at repræsentere. Tryk Styringsknappen tjl venstre, op, ned eller til højre for at fremhæve det land du ønsker og tryk herefter på A-knappen.

Det efterfølgende skærmbillede gør det muligt for dig, at vælge den disciplin du ønsker at øve.

Tryk Styringsknappen til venstre, op, ned eller til højre for at fremhæve disciplinen og tryk herefter på A-knappen.

Du får mulighed for at øve den enkelte disciplin én gang, hvorefter du vender tilbage til valgskærmen. Hvis du ønsker at vende tilbage til hovedmenuen, skal du vælge EXIT og derefter trykke på A-knappen.

REKORDSKÆRMEN

De gemte rekorder

Her har du mulighed for at se de hidtidige rekorder. Når du starter spillet, bliver du præsenteret for tre valgmuligheder: Verdensmesterskab, træning eller rekordoversigt. Tryk på Styringsknappen for at vælge TOTALRECORD (rekordoversigt) og tryk på A-knappen. Herefter fremkommer det næste skærmbillede, hvor der ligeledes er tre valgmuligheder. Uofficielle rekorder, officielle rekorder og slet tidligere gemte rekorder.

Valg af uofficielle rekorder viser de rekorder, der er sat under træningen. De officielle rekorder viser de rekorder, der er sat under konkurrencer. Tryk op eller ned på Stryingsknappen for at fremhæve det du ønsker og tryk herefter på A-knappen. Tryk til venstre eller højre for at "bladre" gennem de forskellige rekorder.

Valget af CLEAR SAVED DATA (slet tidligere gemte rekorder) sletter de tidligere satte rekorder og gemte filer. Sikre dig at du virkelig ønsker at slette, inden du gør det - en gang slettede informationer kan ikke igen fremkaldes.

⚠ ADVARSEL ⚠

BRUG IKKE DERES NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PÅ PROJEKTION TV SYSTEMER.

(Projektion TV anvendes ofte i fly, samt på store væg skærme.)
Undgå helt at spille på Deres projektion TV, da dette kan fororsage varige skader på skærmen.
Nintendo frasiger sig ethvert ansvar i forbindelse med eventuelle skader, opstået ved spil på projektion TV.
Der er ingen feji i Deres NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, alle der anvender sig af samme teknik som NINTENDO (Computerspil og lign.), kan fororsage samme skader på Deres projektion TV. Kontakt venligst TV fabrikken for yderligere information.

SISÄLTÖ

HOITO-OHJEET 56
PELIVALMISTELUT 57-58
PELIN ALOITTAMINEN 59
LAJIT JA PELIOHJAIN 60-76
HARJOITUSPELI 77
ENNÄTYSRUUDUN KÄYTTÖ 78

NEUVO

LUE TÄMÄ ENNEN KUIN ALOITAT PELAAMISEN

Hyvin pieni osa väestöstä saattaa saada epileptisiä kohtauksia katsoessaan tietynlaisia välkkyviä valoja tai kuvioita, jotka ovat yleisiä jokapäiväisessä elämässämme. Nämä henkilöt saattavat saada kohtauksia myös katsoessaan tietynlaisia televisiokuvia tai pelatessaan tiettyjä videopel ejä. Tämä ominaisuus saattaa esiintyä piilevänä tietyillä henkilöillä, eikä näitä kohtauksia ole välttämättä esiintynyt aikaisemmin. Kehotamme sinua ottamaan yhteyttä hoitavaan lääkäriisi jos sinulla on epilepsia tai jos sinulla on seuraavia oireita kun pelaat videopelejä: muuttunut näköky ky, nykivät lihakset, tahattomat liikkeet, paikantajun kadottaminen, henkinen sekavuus ja/tai kouristuksia.

HOITO-OHJEET

Noudata seuraavia ohjeita säilyttääksesi pelikasettisi huippukunnossa:

1. Älä altista kasettia hyvin kuumille tai kylmille lämpötiloille. Säilytä aina kasettia huoneenlämmössä.
2. Älä koske kasetin liitinpintoihin. Pidä kasetti puhtaana ja pölyttömänä ja säilytä sitä muovikotelossa.
3. Älä yritä avata kasettia.
4. Älä käytä kasetin puhdistamiseen mitään liuottimia tai syövyttäviä aineita, koska kasettisi voi vahingoittua.

PELIVALMISTELUT

1. Aseta Gold Medal Challenge -pelikasetti Nintendo Entertainment System keskusyksikköön ja paina yksikön virta päälle.
2. Kun pelin nimiruutu ilmestyy näyttöön, paina Start-näppäintä aloittaaksesi pelin.
3. Seuraavassa ruudussa voit valita World Tournament (Maailmanmestaruus), Training (Harjoituspeli) ja Total Record (Ennätysruudun) vaihtoehdon. Käytä ristiohjainta ja valitse Maailmanmestaruus. Paina sitten A-nappia (Harjoituspeli ja ennätysruutu on selostettu myöhemmin tässä ohjekirjasessa.
4. Seuraavassa ruudussa voit valita pelaajien määrän. Paina ristiohjainta vasemmalle tai oikealle kunnes haluamasi numero näkyy näytössä (enintään 8 pelaajaa voivat kilpailla toisiaan vastaan). Paina sitten A-nappia.

PELIVALMISTELUT (jatkuu)

Kun olet valinnut pelaajien lukumäärän, on kunkin pelaajan valittava maa. Valitse maa painamalla ristiohjainta vasemmalle tai oikealle ja paina sitten A-nappia. Kun kaikki pelaajat ovat valinneet maan, ilmestyy Tiedoston tukiruutu näyttöön.

5. Seuraavassa ruudussa kysytään mille tiedostonumerolle haluat tallentaa tuloksesi. Tuloksesi tallentuvat automaattisesti kunkin suorituksen jälkeen valitsemallesi tiedostonumerolle. Paina ristiohjainta ylös tai alas valitaksesi File# 1 (Tiedosto 1) tai File # 2 (Tiedosto 2) ja paina A-nappia. Ensimmäinen laji alkaa heti kun olet valinnut tiedoston .

6. Voit lopettaa pelin koska tahansa sammuttamalla keskusyksikön virran. Poista pelikasetti yksiköstä.

PELIN ALOITTAMINEN

Jokaisen lajin alussa sinulla on mahdollisuus katsella harjoituspelisi tuloksia valitsemalla Record (Tilasto) ja painamalla A-nappia. Jos haluat heti aloittaa pelaamisen valitse Start (Aloitus) ja paina A-nappia. Lajiin osallistuvat maat ilmenevät ruudusta.

LAJIT JA PELIOHJAIN

RATALAJIT

100 metrin juoksu ja 100 metrin viesti

Paina A- ja B-nappia toistuvasti kehittääksesi hyvän juoksuvauhdin. Paina ristiohjainta ylös kun kuulet pistoolin lähtölaukauksen ja jatka A- ja B-napin painamista niin nopeasti kuin pystyt lisätäksesi juoksuvauhtiasi.

Vauhti on tärkeintä!

200 metrin juoksu ja 300 metrin juoksu

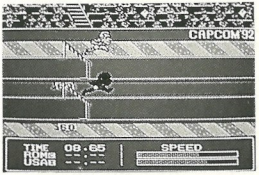
Paina A- ja B-nappia toistuvasti sillä aikaa kun juoksijasi valmistautuu lähtötelineessä. Kun lähtölaukaus kaikuu, paina ristiohjainta ylös noustaksesi lähtötelineestä. Jatka A- ja B-napin nopeaa painamista lisätäksesi juoksijasi vauhtia.

Jos juoksutat kilpailijaa huippuvauhdissa pitkän ajan, hän väsyy. Näet kilpailijan voiman sydänmerkkeinä näytön oikeassa alanurkassa.

Hidasta hetkeksi vauhtia, niin kilpailija säilyttää voimansa koko matkan ajan. Jos kaikki sydämet häviävät, pysähtyy juoksija kunnes hänen kaikki voimansa ovat palautuneet.

Muista että nopea ja tasainen vauhti varmistaa voiton!

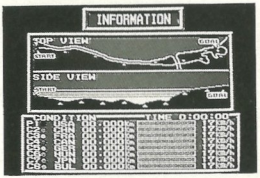
110 metrin aidat



Paina A- ja B-nappia toistuvasti kun pelaaja on lähtötelineessä kehittääksesi hyvän vauhdin. Paina ristiohjainta ylös lähtölaukauksen jälkeen noustaksesi lähtötelineestä. Jatka A- ja B-napin painamista lisätäksesi juoksijasi vauhtia. Paina ristiohjainta ylös kun haluat hypätä aidan yli.

Ajoitus on tärkeä aitajuoksussa! Jos kaadat aidan, häviät mitä todennäköisimmin juoksun.

MARATON



Maraton mittaa taitoa ja kestävyyttä yli 42 kilometrin matkalla. Muista lajeista poiketen ei sinun tarvitse painaa nappeja Maratonissa. Sen sijaan Maraton testaa kykyäsi suunnitella taktiikka tätä 6 kierroksen juoksua varten.

Jokainen juoksija saa saman määrän voimaa, mutta juoksijan on itse päätettävä, miten hän käyttää voimiaan 6 kierroksen aikana. Kaikki kierrokset juostaan erityyppisessä maastossa. Kunkin kierroksen alussa näet radan kahdesta eri suunnasta. Lintuperspektiivistä näet radan pituuden

ja sivunäytöstä kukkulat ja laaksot, joita pitkin matka kulkee. Juoksun aikana näet kunkin kilpailijan sijoituksen eri väreinä näissä näytöissä. Värilliset merkit helpottavat valitsemaan nopeuden jäljellä olevaa matkaa varten.

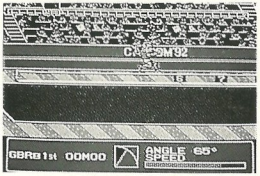
Kunkin pelaajan on kaikkien kierroksien alussa määriteltävä juoksunopeutensa painamalla ristiohjainta vasemmalle tai oikealle lisätäkseen tai vähentääkseen nopeutta. Nopeus vahvistetaan painamalla A-nappia. Juoksu alkaa heti sen jälkeen kun jokainen juoksija on vahvistanut juoksunopeutensa. Voit seurata juoksun kulkua televisioraporteista.

Jos juokset huippuvauhdilla ylämäkeen, voit olla varma, että menetät voimasi.

LAJIT JA PELIOHJAIN (jatkuu)

KENTTÄLAJIT

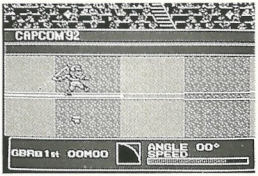
PITUUSHYPPY



Kehitä hyvä vauhti painamalla toistuvasti A- ja B-nappia. Paina ristiohjainta ylös kun olet valmis lähtemään liikkeelle. Jatka A- ja B-napin painamista lisätäksesi vauhtiasi.
Paina ristiohjainta ylös juuri ennenkuin kilpailija saapuu hyppylinjalle. Mitä kauemmin painat ristiohjainta ylös, sitä suurempi on näytön oikeassa alalaidassa näkyvä ponnistuskulmasi. Päästä otteesi ristiohjaimesta kun olet päässyt sopivaan ponnistuskulmaan.

Saat lisää pituutta hyppyysi painamalla A- ja B-nappia kun olet ilmassa hypyn keskivaiheella.

Keihäänheitto



Paina A- ja B-nappia toistuvasti kehittääksesi nopeuttasi. Paina ristiohjainta ylös kun olet valmis ottamaan vauhtia. Jatka A- ja B-napin painamista lisätäksesi vauhtiasi.

Keihäänheittäjän on otettava muutama askel ennen kuin hän heittää keihään, joten paina ristiohjainta ylös ennen kuin heittäjä on linjalla. Jatka ristiohjaimen painamista määritelläksesi heittokulman, jonka näet näytön oikeassa alakulmassa. Päästä otteesi ristiohjaimesta kun saat oikean heittokulman ja katso kuinka keihäs lentää.

Nopeus + Heittokulma = Heiton pituus.

Kolmiloikka

Paina A- ja B-nappia toistuvasti heti kun kuulet vihellyksen kehittääksesi nopeuttasi. Paina ristiohjainta ylös kun haluat lähteä liikkeelle. Jatka A- ja B-napin nopeaa painamista lisätäksesi vauhtiasi.

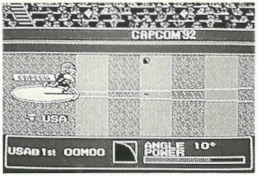
Paina ristiohjainta ylös kun kilpailijasi saapuu hyppylinjalle. Mitä kauemmin painat ristiohjainta, sitä suurempi hyppykulma on. Näet kulman näytön oikeassa alakulmassa. Päästä otteesi ristiohjaimesta kun olet saavuttanut halutun hyppykulman.

Kun kilpailijasi astuu takaisin maahan, paina ristiohjainta uudelleen ylöspäin toista loikkaa varten. Valitse haluamasi hyppykulma, hyppää, ja kun jälleen astut maahan, paina taas ristiohjainta ylöspäin asettaaksesi viimeisen loikan hyppykulman.

Kaksi matalaa loikkaa alussa voi auttaa maksimoimaan suorituksen pituuden.

LAJIT JA PELIOHJAIN (jatkuu)

Kuulantyöntö



Paina A- ja B-nappia toistuvasti kehittääksesi voimiasi. Kun voimasi ovat mielestäsi huipussaan, aloita työntö painamalla ristiohjainta ylöspäin.

Paina ristiohjainta ylös kun kilpailija saapuu työntöympyrän reunalle. Mitä kauemmin painat, sitä suurempi kulma työnnölläsi on. Näet kulman näytön oikeassa alalaidassa. Päästä otteesi ristiohjaimesta kun olet päässyt haluttuun työntökulmaan.

Älä masennu lyhyistä työnnöistä. Maailmanennätyksiin tarvitaan voimia.

Korkeushyppy

Pelaajan on asetettava riman korkeus ennen hyppyä. Paina ristiohjainta ylös tai alas kun haluat nostaa tai laskea rimaa ja paina A-nappia vahvistaaksesi riman korkeuden.

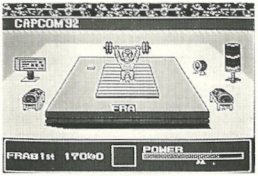
Paina toistuvasti A- ja B-nappia kehittääksesi nopeuttasi ja paina ristiohjainta ylös kun haluat lähteä hyppyyn. Jatka A- ja B-napin painamista lisätäksesi vauhtiasi.

Kun hyppääjäsi saapuu esteelle, paina ristiohjainta ylös aloittaaksesi hypyn. Paina ristiohjainta uudelleen ylöspäin kun olet hyppysi huippukohdassa siirtääksesi jalkasi riman yli.

Korkea hyppy on hyödytön, ellet saa jalkojasi riman yli.

SISÄLAJIT

Painonnosto

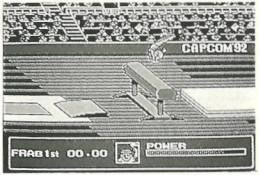


Pelaajan on ennen nostoa asetettava painot painamalla ristiohjainta ylös tai alas. Kun olet valinnut haluamasi painot, paina A-nappia, niin näet nuolen voimamittarissa. Nuoli osoittaa paljonko voimaa tarvitset nostaaksesi kyseisen painotangon.

Paina A- ja B-nappia toistuvasti kehittääksesi voimiasi nuolimerkin ohi ja paina ristiohjainta ylös nostaaksesi tangon. Sinun on jatkettava A- ja B-napin nopeaa painamista pitääksesi voimaa yllä kunnes kuulet kellon äänen. Jos voimasi laskevat nuolen osoittaman määrän alapuolelle, pudotat tangon.

Voima on ratkaisevaa!

Voimistelu/hevonen



Hevosella voimistelevan on suoritettava liikkeensä ponnahduslaudalta poistuessaan kun hän työntää itsensä pois hevoselta. Voimistelijat saavat sekä tyyli- että vaikeuspisteitä.

Paina toistuvasti A- ja B-nappia kehittääksesi voimistelijan nopeutta. Paina ristiohjainta ylös ottaaksesi vauhtia kun kuulet kellon äänen. Kun voimistelija saapuu ponnahduslaudan päähän, on sinun valittava hyppy ristiohjainta käyttäen:

LIIKE:	TOIMINTO:
Käsihyppy (helppo)	Paina ristiohjainta oikealle Ylös
Käsihyppy kierteellä (vaikea)	Paina ristiohjainta vasemmalle tai alas.

LAJIT JA PELIOHJAIN (jatkuu)

Jos olet ajoittanut ponnistuksesi oikein, hyppää voimistelijasi hevosta kohti. Kun voimistelijasi yltää hevoselle, on sinun valittava seuraava liike ristiohjaimen avulla. Suorittamasi liike riippuu ponnistusvoimastasi.

Jos teit käsihypyn, voit tehdä seuraavat liikkeet:

LIIKE:	TOIMINTO:
Eteenpäin kerien. (Helppo)	Älä paina mitään.
Voltti eteenpäin (keskivaikea liike)	Paina ristiohjainta oikealle tai ylös.
Voltti takaperin. (keskivaikea liike)	Paina ristiohjainta vasemmalle tai alas.

LAJIT JA PELIOHJAIN (jatkuu)

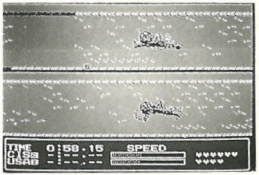
Jos teit käsihypyn kierteellä, voit tehdä seuraavat liikkeet:

LIIKE:	TOIMINTO:
Eteenpäin kerien. (helppo)	Älä paina mitään.
Voltti takaperin kerien. (keskivaikea liike)	Paina ristiohjainta oikealle tai ylös.
Kokovoltti kerien. (keskivaikea liike)	Paina ristiohjainta vasemmalle tai alas.

Mitä nopeammin painat A- ja B-nappia, sitä enemmän voltteja tai kierteitä pystyt tekemään ilmassa. Varo kuitenkin tekemästä niitä liikaa, sillä voit laskeutua päällesi!

Suunnittelu on tärkeää!

UINTILAJIT



100 metrin rintauinti, 100 metrin perhosuinti, 100 metrin vapaauinti ja 200 metrin sekauinti.

Kun uimarisi valmistautuu hyppäämään veteen, paina A- ja B-nappia toistuvasti kehittääksesi voimiasi. Paina ristiohjainta ylös kun lähtölaukaus kaikuu, niin hyppäät lähtöalustalta.

Kun uimarisi on vedessä, voit painaa ristiohjainta alaspäin ja A-nappia uidaksesi yhden vedon veden alla. Paina ristiohjainta ylös kun haluat nousta vedenpintaan. Jatka A-napin painamista kun uimarisi kädet ovat vedessä jatkaaksesi tasaisia vetoja.

LAJIT JA PELIOHJAIN (jatkuu)

Uimarisi on hengitettävä aina parin vedon jälkeen tai muuten hän hukkuu. Näytön oikeassa alakulmassa olevat sydämet osoittavat paljonko ilmaa uimarilla on jäljellä. Hengitä sisään painamalla ristiohjainta alas samalla kun painat A-nappia.

Rytmi on tärkeää nopeuden ja hengitys pinnalla pysymisen kannalta.

100 metrin selkäuinti

Kun uimarisi valmistautuu hyppäämään veteen, paina A- ja B-nappia toistuvasti kehittääksesi hänen nopeuttaan. Kun kuulet lähtölaukauksen, paina ristiohjainta ylös hypätäksesi lähtöalustalta.

Kun uimarisi on vedessä, voit painaa ristiohjainta alaspäin ja A-nappia uidaksesi yhden vedon veden alla. Paina ristiohjainta ylös kun haluat nousta vedenpintaan. Jatka A-napin painamista kun uimarisi kädet ovat vedessä jatkaaksesi tasaisia vetoja.

Uimarillasi on rajaton määrä ilmaa tässä lajissa, joten sinun ei tarvitse huolehtia hengittämisestä.

Oikea rytmitys takaa vauhdin!

HARJOITUSPELI

Harjoitúspelissä voit harjoitella kaikkia muita lajeja paitsi Maratonia. Valitse Training ristiohjaimen avulla (Harjoituspeli) pelin alussa ja paina A-nappia.

Seuraavassa ruudussa valitset maan painamalla ristiohjainta joko ylös tai alas. Paina sitten A-nappia.
Seuraavassa ruudussa valitset haluamasi lajin. Paina ristiohjainta vasemmalle, oikealle, ylös tai alas valitaksesi lajin ja paina A-nappia vahvistaaksesi valintasi. Voit harjoitella kerran, ja sitten palaat lajin valikkoruutuun. Valitse EXIT (poistu) ja paina A-nappia kun haluat palata päävalikkoon.

ENNÄTYSRUUDUN KÄYTTÖ

Record (Ennätys) -vaihtoehdon avulla voit tarkastella tähänastisia maailmanennätyksiä. Valitse Total Record (Ennätys) -vaihtoehto ristiohjaimen avulla pelin alussa ja paina A-nappia. Seuraavassa ruudussa näet kolme vaihtoehtoa: Unofficial Record (Epäviralliset ennätykset), Official Record (Viralliset ennätykset) sekä Clear Saved Data (Poista muistissa oleva tiedosto).

Epävirallisessa ennätyksessä näet harjoituspelin epäviralliset ennätykset. Virallisten ennätysten kohdalla näet pelin aikana saavutetut viralliset ennätykset. Valitse haluamasi vaihtoehto ristiohjaimella ja paina A-nappia. Paina ristiohjainta vasemmalle tai oikealle katsellaksesi eri ennätyksiä.

Poista muistitiedosto -vaihtoehto poistaa kaikki paristomuistiin tallennetut pisteet ja tulokset. Varmista, että todellakin haluat poistaa tiedon, sillä kun kerran poistat sen, et saa sitä takaisin.

⚠VAROITUS ⚠

Älä käytä edestä hejastettavan eikä taustahejastus television kanssa.

Älä käytä Nintendo Entertainment Systemiäsi eikä Nintendo pelikasetteja edestä hejastettavan eikä taustahejastus television kanssa.

Hejastus televisiosi kuvaruutu saattaa vahingoittua täydellisesti jos sen kanssa pelataan pelejä joissa esintyy esim. kiinteitä, liikkumattomia jaksoja tai alueita. Sama vahinko voi käydä jos pelattava peli asetetaan tauolle. Jos käytät hejastus televisiotasi Nintendo peleissä, Nintendo sanoutuu irti kaikista mahdollisista syntyneistä vahingoista. Mahdolliset vahingot elvät johdu viallisista Nintendo peleistä tai peliyksiköstä, koska myös muut kiinteät tai toistuvut kuvat saattavat vahingolttaa hejastus television. Lisätletoja varten, ota yhteys TV valmistajaan tai maahantuojaan.

CAPCOM®

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Imported to Scandinavia by
Bergsala AB, Kungsbacka Sweden

© CAPCOM 1992 ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan